

# ÄÄNIÄ PÄÄSSÄ

Äänisuunnitelman tekeminen teoriassa ja käytännössä

Teemu Hulkko

Opinnäytetyö  
Kulttuuriala  
Viestintä  
Medianomi (AMK)

2015

Kaupan ja kulttuurin toimiala  
Viestinnän koulutusohjelma

---

<b>Tekijä</b>	Teemu Hulkko	<b>Vuosi</b>	2015
<b>Ohjaaja</b>	Janne Vahtola, Jetta Huttunen		
<b>Työn nimi</b>	Ääniä päässä: Äänisuunnitelman tekeminen teoriassa ja käytännössä.		
<b>Sivu- ja liitemäärä</b>	33 + 1		

---

Tutkin opinnäytetyössäni äänisuunnittelijan roolia tuotannossa sekä äänisuunnitelman toteutusta teoriassa ja käytännössä. Tavoitteenani oli kirjoittaa havainnollistava teos äänisuunnittelusta ja sen mahdollisuuksista osana elokuvaa.

Työ olen toteuttanut tutustumalla äänisuunnittelusta kertovaan kirjallisuuteen ja poiminut kohtauksia esimerkeiksi kuudesta eri elokuvasta. Kootun aineiston pohjalta kirjoitetun opinnäytetyön teoriaosan perusteella olen tehnyt äänisuunnitelman Keijujen koti -lyhytelokuvaan.

Työn tuloksena syntyi teos, joka toimii hyvänä lähtökohtana äänisuunnitteluun tutustumisen aloittaville. Opinnäytetyö ei syvenny tarkasti määriteltyihin osa-alueisiin vaan käy koko äänisuunnitteluun liittyvän prosessin läpi yleisellä tasolla.

School of Business and Culture  
Bachelor Degree in Media arts

---

<b>Author</b>	Teemu Hulkko	<b>Year</b>	2015
<b>Supervisors</b>	Janne Vahtola, Jetta Huttunen		
<b>Title of thesis</b>	Sounds inside the head: How to make a sound design in theory and practice		
<b>Number of pages</b>	33 + 1		

---

In this thesis work, I study the role of a sound designer in the production and implementation of sound design in theory and practice. The objective of this study was to write an illustrative and explanatory work about sound design and its possibilities in a movie production.

I conducted the research first by reading literature on sound design and extracting scenes from six movies as examples to use in this study. The theory part of my thesis is based on these sources and I applied the theoretical knowledge to practice by making a sound design to a short film called Keijujen koti.

As an outcome of my thesis research, a good package of information was compiled which works as an informative starting point for people interested in studying this topic further. My thesis does not discuss in depth the topic but goes through the process of sound design at a general level.

**Key words** cinema, sound, sound design  
**Special remarks** The thesis includes a short film.

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 ÄÄNISUUNNITELIJAN ROOLI ELOKUVASSA .....	7
3 ÄÄNISUUNNITELMA JA TAVAT TEHDÄ SELLAINEN .....	10
4 HUOMIOITA JÄLKITUOTANTOON.....	14
4.1 Sisällöllinen näkökulma.....	14
4.2 Tekninen näkökulma .....	17
5 KEIJUEN KOTI – LYHYTELOKUVA.....	21
5.1 Äänisuunnitelma.....	21
5.2 Lopputulos .....	26
POHDINTA.....	29
LÄHTEET .....	31
LIITTEET.....	33

## 1 JOHDANTO

Tutkin opinnäytetyössäni äänisuunnitelman toteutusta teoriassa ja käytännössä, sekä mitä elokuvaäänen esitöissä tulee ottaa huomioon. Tavoitteenani on lisäksi toteuttaa äänisuunnitelma lyhytelokuvaan ja käydä suunnitelma sekä sen tuotama lopputulos läpi osana opinnäytetyötä.

Tavoitteenani on tuoda esille äänen käytön mahdollisuuksia paremman kokonaisuuden luomiseksi yhdessä kuvan kanssa, sekä tuoda esille syitä ottaa äänisuunnittelu osaksi elokuvan esituotantoa, kun se nykyisin on usein kustannuksellisista syistä jätetty jälkituotantoon.

Työni tärkeimpinä lähteinä ovat toimineet David Sonnenscheinin kirja Sound Design sekä Michel Chionin teos Audio-vision. Nämä kirjat tarjosivat suurimman osan tietopohjasta työlleni. Olen myös käyttänyt materiaalina kuutta elokuvaa, joista olen poiminut kohtauksia esimerkeiksi avaamaan eri metodien käyttöä.

Aiheen valitsin kiinnostuksesta äänisuunnittelijan töihin sekä halusta parantaa omaa osaamistani tässä roolissa. Kun eteeni tuli mahdollisuus tehdä lyhytelokuva osaksi opinnäytetyötäni, päätin ryhtyä töihin. Opinnäytetyön olen kirjoittanut keskittyen elokuvan äänisuunnitteluun, mutta tietoa voi soveltaa mihin tahansa ääntä sisältävään teokseen.

Olen jakanut työn teorialuvut kolmeen osaan. Ensimmäisessä käyn läpi äänisuunnittelijan roolin tuotannossa, toisessa varsinaisen äänisuunnitelman toteutuksen ja kolmanteen olen koonnut erilaisia asioita joita kannattaa huomioida suunnitellessa ja sitä toteuttaessa. Lopuksi neljännessä osassa käyn läpi Keijujen koti -elokuvaan tekemäni äänisuunnitelman perusteluineen valinnoilleni sekä miten lopputulos vastaa suunnitelmaani.

Keijujen koti tehtiin osana Maupertuis –hanketta jonka tarkoituksena on lisätä Torniojokilaakson kulttuurimatkailua ja tuoda esiin Maupertuis’n ja jokilaakson yhteyttä. Lyhytelokuva kuvattiin joulukuun 2014 puolivälissä kolmessa päivässä Nivavaaralla, Torniossa ja Niemivaaralla.

Halusin tehdä elokuvan äänisuunnitelman esituotannon aikana tukeakseni opin-  
näytetyössä esittämiäni syitä äänisuunnittelun tekemiseen jo esituotannossa.  
Saatoin myös näin tekemällä verrata suunnitelman vaikutusta koko elokuvaan  
enkä pelkästään äänitöiden lopputulokseen.

## 2 ÄÄNISUUNNITELIJAN ROOLI ELOKUVASSA

David Sonnenschein vertaa kirjansa esittelyluvussa äänisuunnittelijaa entisajan shamaaniin. Kummankin tehtävä on lumota yleisö yhdistämällä äänet ja näyt. Eroakin toki on. Shamaani on näkyvä esiintyjä kun taas äänisuunnittelijan työtä ei välttämättä edes huomaa, se vain on osa esitystä. Hyvin tehty ääniraita kuulostaa luonnolliselta, vaikka todellisuus on siitä kaukana.

Äänisuunnittelija voi toimia elokuvassa, teatterissa tai missä tahansa multimedia-produktiossa, jossa mukana on jonkinlaista ääntä, ”livenä” tai etukäteen tallennettuna ja tuotettuna. Kaikissa työn perusluonne on hyvin samanlainen. Tarkoituksena on suunnitella äänimaailma ja toimia vastuuhenkilönä siinä, miltä produktio tulee lopulta kuulostamaan. Hän ”kuulee” käsikirjoituksen sekä kuvasuunnitelman ja ohjaa ääniraidan tekemistä alusta loppuun. Äänisuunnittelijan toimenkuvaan kuuluu myös työskenteleminen elokuvan säveltäjän kanssa, jotta musiikki saadaan tukemaan tunnelmaa ja tarinaa. (Mancini 1985, 361.)

Äänisuunnittelijaa ei aina palkata esituotantovaiheessa vaan vasta kun elokuva on jo kuvattu ja leikattu, ainakin osittain. Tällöin voidaan helposti hukata osa äänikerronnan potentiaalista. Tässä siis syitä miksi äänisuunnittelija kannattaa ottaa mukaan projektiin jo esituotannossa:

1. Tekemällä äänisuunnitelma jo esituotannossa saadaan kuva- ja ääniraita tukemaan toisiaan, sen sijaan että äänet vain mukailevat kuvan tapahtumia. Näin voidaan luoda hyvinkin vaikuttavia kohtauksia.

Esimerkkinä kohtaus elokuvasta *Benny's Video* (Haneke, 1992), jossa yksi elokuvan avainkohtauksista on murha. Tätä ei kuitenkaan näytetä, vaan kamera kuvaa tyhjää seinää ja äänet kertovat murhan tapahtuvan. Katsoja kuvittelee itse tapahtumat kuulemansa perusteella, mikä tuo kohtaukseen lisää tehoa. (Bacon 2004, 145.)

2. Elokuvasta voidaan kenties vähentää muutamia kuvia, jotka voidaan selittää helposti äänien avulla tai yhdistää tapahtumia toimivammaksi kokonaisuudeksi

kuin kaiken peräkkäin näyttäminen. Tarkoituksena ei kuitenkaan ole elokuvan tiivistäminen mahdollisimman lyhyeen keston, vaan saada tarinan tempo sopivaksi katsojan mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Turhien kuvien poistaminen myös vapauttaa aikataulua ja budjettia olennaisempiin kuviin.

3. Äänitysryhmä voi varautua kuvauksiin tarkemmin suunnitellulla kalustolla ja henkilöstöllä, kun tiedossa on jo etukäteen tarkka lista, mitä kaikkea pitää ehdottomasti saada tallennettua. Monimutkainen dialogikohtaus voi vaatia ylimääräisen puomittajan ja mikkejä. Myös ahtaissa tiloissa, kuten auton sisällä, kuvaaminen on välillä haastavaa ja mikrofoniin asettamiseksi optimaaliseen paikkaan tarvitaan ylimääräisiä välineitä ja aikaa. (Sonnenschein 2001, 24.)

4. Lista kuvauspaikalta äänitettävistä irtoäänistä voi vähentää jälkiäänitysten tarvetta. Tämä ei mielestäni ole täysin välttämätön, sillä etenkin pienen budjetin tuotannoissa pyritään käyttämään mahdollisimman paljon kuvauksissa nauhoitettua ääntä. Tällöin äänittäjän on hyvä dialogin nauhoituksen lisäksi tallentaa myös askelia, oven kalahduksia ja kaikkea mahdollista, jota voidaan käyttää leikkaustilanteessa hyödyksi. Äänisuunnittelijalla (jos hän itse äänileikkauksen tekee) on todennäköisesti laaja kirjasto tehosteita jo hallussaan, mutta kuvauspaikalta voidaan saada uusia, paremmin toimivia, ääniä talteen. Irtoäänilistaa kannattaa kuitenkin harkita vaikka tiedossa olisikin, että jälkiäänityksiä on tulossa. Jotkut äänet on parempi tallentaa oikeassa tilanteessa vähintäänkin referenssiksi.

5. Kuvauspaikat voidaan valita äänen kannalta paremmin. Näin voidaan käyttää suurempi määrä suoraan kuvauspaikalta tallennettua ääntä jälkitöinä tehtävien foley-äänitysten ja dubbauksen sijaan. Tämä voi säästää paljonkin rahaa ja aikaa, vaikka toinen kuvauspaikka nostaisikin tuotantovaiheen kuluja hieman. Loikaation soveltuvuutta kuunnellessa tulee huomioida ympärillä olevat äänilähteet, sekä miltä itse paikka kuulostaa. Moneen asiaan voidaan vaikuttaa helposti, eivätkä kaikki ympäriltä kuuluvat asiat aina ole haitaksi. Liikaa kaikuvaa tilaa saa vaimennettua tuomalla sinne mattoja, verhoja tai erityisiä vaimennusmateriaaleja. Meluisista tiloista häiriöäänten aiheuttajia voi usein sammuttaa tai vaimentaa hyväksyttävälle tasolle. (Sonnenschein 2001, 24.)



Kuva ja ääni erillään pystyvät jo kertomaan paljon, mutta yhdistämällä nämä kaksi saadaan aikaan parempi kokonaisuus. Nykyaikaisen tekniikan avulla voidaan luoda mitä vain. Ainoa rajoitus on mielikuvitus ja tekijöiden taidot toteuttaa nämä visiot.

Ympärillämme olevien asioiden kuunteleminen ja äänilähteiden erottelu on syytä hallita kyetäkseen luomaan uusia ääniä ja yhdistelmiä. Äänisuunnittelijan on hyvä pitää korvansa auki ja kuunnella ympäristöään. Kaikkialla ympärillämme on jatkuva äänimaailma josta voi poimia ideoita.

Toinen syy hallita kuunteleminen on taito jälkitöiden aikataulukseen. Kuinka kauan itse äänileikkaus, foley- sekä mahdolliset muut jälkiäänitykset vievät. Kuinka monimutkaisia kohtauksia on rakennettava? Kahden henkilön välinen keskustelu keittiössä on paljon helpompi toteuttaa kuin nopeatempoinen toimintakohtaus. Kun äänisuunnittelija, tietää paljonko ääniä tarvitaan ja kauanko niiden äänitykseen menee, osaa hän aikatauluttaa äänityöt. (Sonnenschein 2001, 63.)

### 3 ÄÄNISUUNNITELMA JA TAVAT TEHDÄ SELLAINEN

Äänisuunnitelma on dokumentti johon on merkitty kaikki elokuvan ääniin liittyvät asiat. Suunnitelmalle ei ole olemassa mitään standardimallia, vaan tapoja sen toteuttamiseen on yhtä paljon kuin tekijöitäkin. Tärkeintä on, että suunnittelija itse ja hänen apulaisensa ymmärtävät sen. Suunnitelman käyttötarkoitukset ovat toimia muistilistana ja apukeinona asioiden hahmottamiseen. Lyhyissä tuotannoissa, joissa on hyvin yksinkertainen äänimaailma, saattaa suunnitelman tekeminen olla suorastaan ajan hukkaamista. Monimutkaisemmissa tapauksissa näen äänisuunnitelman hyvin tärkeänä osana työtä.

Olen todennut hyväksi tavaksi suunnitelman toteuttamiseen tulostaa käsikirjoitus paperille ja merkitä suoraan siihen kaikki tärkeiksi katsomani asiat. Toiseen versioon voidaan lisäksi tehdä lista, johon on merkitty kaikki tarvittavat äänet kohtauksittain.

Äänisuunnitelman tekeminen alkaa käsikirjoituksen lukemisesta tai jonkin leikkausversion näkemisestä. Ihannetilanteessa äänisuunnittelija palkataan mukaan projektiin jo esituotannossa, jolloin hän voi yhdessä ohjaajan sekä kuvaajan ja kenties leikkaajan kanssa suunnitella koko elokuvan hyvin pitkälle etukäteen. Näin kuva ja ääni tukevat toisiaan alusta alkaen. Äänisuunnittelijan tulisi aina pyrkiä aloittamaan työnsä lukemalla käsikirjoitus läpi yhdeltä istumalta, noin yhden sivun minuuttivauhdilla. Näin tekstistä saa hyvän käsityksen millaisella vauhdilla elokuva etenee. Ensimmäisellä lukukerralla kannattaa myös merkitä ylös avainsanoja sekä muita asioita, jotka tuntuvat tärkeiltä. (Sonnenschein 2001, 2.)

Seuraavilla lukukerroilla käsikirjoitusta kannattaa käydä läpi kohtaus kerrallaan merkiten siihen kohtauksen kannalta tärkeitä ääniä, fyysisiä ja draamallisia siirtymiä sekä suuntaviivoja halutulle tunnelmalle. Näihin tärkeisiin ääniin voidaan lukea myös käsikirjoittajan mainitsevat äänet sekä suunnittelijan ideat niihin liittyen. (Sonnenschein 2001, 2-3.)

Käsikirjoitukseen on merkitty jokaisen kohtauksen alkuun tapahtuman aika, sekä onko kyseessä sisä- vai ulkotila. Kohtauksiin on kirjoitettu sen tapahtumista ja ympäristöstä. Jostain vaiheesta käsikirjoitusta käy myös selväksi millaisen aika-kauteen elokuva sijoittuu. Aikakaudella ja miljööllä on paljon merkitystä äänisuunnitelman kannalta. Se määrää hyvin pitkälti millaisia ääniä voit käyttää, etenkin jos tarkoituksena on saada aikaan realistinen äänimaailma.

Edellä mainituista asioista äänisuunnittelija rakentaa ensimmäisen version äänisuunnitelmasta. Tämä versio sisältää suuntaviivat äänien tunnelmalle ja tyyliille. Keskity enemmän kokonaisuuteen ja merkitse yksittäisinä ääniä vain tarinan ja tunnelman kautta oleelliseksi kokemasi äänet. (Sonnenschein 2001, 2–10, 15–18.)

Ensimmäisen suunnitelmaversion valmistumisen myötä on aika tavata ohjaaja ja käydä suunnitelma läpi hänen kanssaan. Kumpaisellakin on omat mielipiteensä jotka voivat erota joltain osin. Erot kannattaa ja pitääkin keskustella läpi etsien parasta vaihtoehtoa elokuvalle. Äänisuunnittelija on palkattu mukaan kertomaan tarina äänien avulla kun taas ohjaaja on todennäköisesti ainoa, jolla on kokonais käsitys tarinasta kaikkine merkityksineen. Ohjaajalla voi olla jossain kohtaa täysin vastakkainen mielipide kuin suunnittelijalla. Tämä on hyvä tilaisuus selvittää mitä hän haluaa ideallaan ilmaista. Kyseessä voi olla jokin piilotettu teema jota suunnittelija ei ole huomannut. Tämän jälkeen onkin aika tehdä tarvittavat muutokset ja ehkä uusi tapaaminen ohjaajan kanssa. (Sonnenschein 2001, 2-10, 15–18.)

Kun elokuva on kuvattu ja leikattu, on aika aloittaa äänisuunnitelman toisen version työstö. Ensimmäisessä versiossa on määritelty suuntaviivat tunnelmalle ja tarinalle. Toisessa versiossa syvennyttään itse ääniin. Sonnenschein ehdottaa tässä vaiheessa ottamaan hieman takapakkia ja tällä kertaa katsomaan koko elokuvan yhdeltä istumalta, tehden samaan tapaan muistiinpanoja kuin ensimmäisellä käsikirjoituksen lukukerralla. (Sonnenschein 2001, 26–27.)

Seuraavaksi on taas vuorossa osissa katsominen ja suunnitelman täydentäminen äänillä, jotka koet puuttuvan kuvassa näkyvästä maailmasta. Dialogit ovat jo

paikallaan vaikka kenties hieman huonolaatuisina. Älä keskity olemassa olevien äänien laatuun vaan siihen mitä kuvasta selkeästi puuttuu. Tämä versio suunnitelmasta sisältää pikkutarkkaa näpertelyä yksittäisten äänien kanssa. (Sonnenschein 2001, 26–27.)

Alkoipa äänisuunnitelman tekemisen missä vaiheessa tuotantoa tahansa on suunnittelijan tunnistettava tekstistä tavoitteet, konfliktit, vastakkainasettelut ja ratkaisut. Kaksituntisen elokuvan aikana nämä asiat vaihtelevat, muuttuvat ja toistuvat. Suunnittelijan tehtävä on tukea niitä äänillä.

Yleisin tapa on myötäillä tapahtumia musiikilla. Erinomainen esimerkki musiikin käytöstä tunnelman sekä aikakauden luontiin on elokuva *Boogie Nights* (Anderson, 1997).

Elokuvan äänimaailma rakentuu hyvin pitkälle pelkästään musiikin ja dialogin varaan. Pisteääniä on kohtauksissa hyvin vähän, jos ollenkaan. Musiikittomissa kohtauksissakin pisteäänit ovat hyvin maltillisia. Musiikki myötäilee hahmojen mielentilaa tai yleistä tunnelmaa. (Sonnenschein 2001, 174.)

*Boogie Nights*-elokuvassa musiikittomia kohtauksia ovat juonellisesti suuret tapahtumat jonka vaikutukset ovat negatiivisia. Ainoa pakkaa sekoittava kohtaus on elokuvan loppupuolella kun eräs hahmoista, Buck, ajaa yöllä kaupan pihaan ja menee ostamaan donitseja. Kohtaus alkaa pahaa enteilevällä jatkuvasti toistuvalla kirkonkellon kaltaisella äänellä. Kun hahmo astuu kauppaan sisään, vaihtuu musiikki diegeettisenä kuuluvaksi rauhalliseksi joululauluksi. Pian Buckin perässä sisään astuu ryöväri joka käskee myyjää tyhjentämään kassan. Seuraavien nopeiden tapahtumien aikana kaikki paikalla olleet, paitsi Buck, ammutaan hengiltä. Hän huomaa ryövärin pudottaman rahapussin ja ottaa rahat vaikka tapahtumaa ei elokuvassa suoraan näytetäkään.

Kohtauksessa on paljon enemmän ja korostetumpia pisteääniä kuin aikaisemmissa vastaavissa kohtauksissa. Muun elokuvan tapaan musiikkia sisältävä kohtaus päättyy positiivisesti päähahmojen kannalta, vaikka kohtauksen alku sai sen kulkemaan kohti katastrofaalista loppua. (Sonnenschein 2001, 174.)

Parhaassa tapauksessa ääni tuo esiin jotain mitä kuvassa ei ole tai ei pystytä näyttämään kuten, hahmon alitajuinen tavoite, piilotettu tunne tai silkka yllätys. Tarkoituksena on kuitenkin koko elokuvassa ehjä kokonaisuus, ei hakea näkyvyyttä äänisuunnittelijan työlle. (Sonnenschein 2001, 173.)

Kun teet äänisuunnitelmaa jo kuvatulle elokuvalle, (tai teet toista versiota suunnitelmalle) tarkkaile kuvaa ja tee lista äänistä jotka ovat mielestäsi tarpeellisia tai voisivat tuoda jotain uutta mukaan, mutta eivät olleet mukana kun elokuva kuvattiin. Mene niin syvälle hahmoihin ja elokuvan maailmaan kuin kykenet. Mieti asioita jotka voivat kertoa hahmosta tai hänen motiiveistaan jotain. Ääniä jotka voivat edistää tarinaa tai muuta, joka ei hyppää häiritsevästi esiin. Usein nämä ovat pieniä yksityiskohtia jotka eivät tunnu tärkeiltä, mutta tuovat maailmaan eloa.

Hahmo käy jääkaapilla: Lisää pieni lasin helähdys ilmoittamaan, että kaappi on täynnä. Missä hän asuu? Jos tien läheisyydessä niin lisää vaimeasti sisään kuuluvaa liikennettä. (Paine 1985, 357.)

## 4 HUOMIOITA JÄLKITUOTANTOON

Tämän luvun sisällön olen jakanut kahteen osaan: sisällölliseen ja tekniseen. Sisältöön painottuvassa osassa on erilaisia keinoja välittää ja luoda tunnetiloja kun taas tekninen osio esittelee keinoja näiden toteuttamiseen ja muita hyödyllisiä temppuja leikkauspöydälle.

### 4.1 Sisällöllinen näkökulma

Ihmismieli on kohtuullisen helppo saada uskomaan, minkä tahansa kuvaan synkronoidun äänen olevan aito kuvaan liittyvä ääni. Monet elokuvissa nähtävät tapahtumat eivät todellisuudessa saa aikaan kovinkaan mieleenpainuvaa ääntä. Sopivia äänilähteitä on siis keksittävä itse. Tässä vaiheessa kuvaan astuvat foley-artistit jotka luovat tapahtumiin sopivia ääniä useimmiten täysin erilaisilla välineillä kuin mitä äänilähde kuvassa antaa ymmärtää. Esimerkkinä ukkonen jonka ääni on luonnossa kyllä komea, mutta erittäin hankala äänittää arvaamattomuutensa vuoksi. Erehdyttävän aidon ukkoson jylinän saakin aikaan kolistelemalla suuria metallilevyjä. (Sonnenschein 2001, 35.)

Ääni kykenee ohjaamaan katsojan huomiota kuvassa. Tätä kutsutaan äänelliseksi huomiopisteeksi. Huomiopisteellä voidaan muuttaa kuvassa olevien asioiden suhdetta toisiinsa. Mainitsemalla jonkun tietyn asian, katsoja todennäköisesti alkaa sitä kuvasta etsimään. Jättämällä jonkin kuvassa olevan asian äänettömäksi taas saa katsojan huomion ohittamaan asian todennäköisemmin. Ääni siis ohjaa yleisöä katsomaan tekijöiden haluamia asioita. Tämä toimii myös ennakoidulla. Elokuvassa voidaan kuulla aukeavan oven ääni ja seuraavassa kuvassa näkyy avoin ovi, katsoja kiinnittää huomionsa oveen. Hämmennystä voidaan luoda näyttämällä tässä tilanteessa edelleen kiinni oleva ovi. Oliko äskeinen ääni sittenkään ovi? Suhteen muuttaminen on huomiopisteellä ohjaamista. Esimerkiksi kadulla kävelevän ihmisen selvästi kuuluvat askeleet ohjaavat huomion henkilöön. Jos askeleet jätetään kokonaan pois, tai edes vaimeiksi kaupungin melun

sekaan, jää hahmo taka-alalle ja ympäristö nousee enemmän esille. Huomiopisteellä voidaan vaikuttaa vahvasti kohtauksen tunnelmaan korostamalla tiettyjä ääniä toisia enemmän. Tämä toimii myös valtasuhteisiin, tee itsevarmasta hahmosta äänekkäämpi ja hän on heti voimasuhteissa ylempänä. (Pirilä & Kivi 2005, 127–129; Bordwell & Thompson 1985, 181–184.)

Äänellä on suuri voima. Se voi rikkoa lasin ja vaikuttaa ihmiseenkin fyysisesti. Kovääninen musiikki nopealla tempolla voi nostaa ruumiinlämpöä, kun taas kevyt abstrakti musiikki voi laskea sitä. Tätä voidaan käyttää hyväksi äänisuunnittelussa osana tunnelman luontia tai keinona saada katsojat uppoamaan entistä syvemmälle elokuvaan. Esimerkiksi kohtaus, jossa kaksi hahmoa vaeltavat talvissa luonnossa, kylmissään, etsien suojaa. Katsojalle on selvää, että hahmot ovat tukalassa tilanteessa, mutta vielä paremmin hän eläytyy tapahtumiin jos äänien avulla saadaan aikaan fyysiset vilun väreet. (Sonnenschein 2001, 70–71.)

Äänen tehtävä elokuvassa on tukea kuvaa, laajentaa sitä, sekä sitoa peräkkäiset kuvat yhteen. Se myös luo tunnelmaa ja voi kuvan laajentamisen sijaan fokusoida katsojan näkymään entistä tarkemmin. Äänen ei kuitenkaan tarvitse kokoajan seurata kuvaa, päinvastoin. Molemmat voivat kertoa omaa tarinaansa ja yhdistyä vain välillä. Elokuvan hahmo voi kertoa tarinaa. Kuvassa hän on yhdessä paikassa ja hänen kertomassaan tarinassa toisaalla. Äänimaisema lähtee seuraamaan kerrottua tarinaa. Näin on tehty esimerkiksi *Apocalypse Now* – elokuvan (Coppola, 1979) alussa. Kohtauksessa päähenkilö, Willard, istuu hotellihuoneessaan Saigonissa. Mies on aivan sekaisin ja hän alkaa kertoa syitä halulleen palata takaisin viidakkoon sotimaan. Kuvassa ikkunan ulkopuolella näkyvän kaupungin äänien tilalle nousevat viidakon äänet. Kertomus jatkuu samalla kun kuvassa näytetään Willardin hourailua ja humalaista sekoilua huoneessaan. (Chion 1994, 13–16, 21, 47; Paine 1985, 356–357.)

Ääni voi tuoda eloa staattiseen kuvaan. Epätasainen ja muuttuva ääni on paljon tehokkaampi huomion kiinnittäjä kuin tasainen jatkuva ääni. Jälkimmäinen taas luo rauhaa. Äänen ennalta arvattavuus vaikuttaa sen luomaan tunnelmaan. Tasaisesti toistuva rytmikäs ääni luo turvallisuuden tunnetta, kun taas epätasainen

ja vaihteleva saa aikaan uhkaavan ja pelottavan tunteen. Toisaalta liian tasainen ja toistuva ääni saa aikaan jännitettä, koska katsoja alkaa odottaa poikkeamaa rytmiin. (Chion 1994, 14–15.)

Jos kohtaaminen on energinen ja sisältää paljon liikettä, sen äänet ovat voimakkaita. Rennossa ja vapautuneessa kohtaamisessa äänet ovatkin pehmeitä. Jännittyneessä tapauksessa äänen sävelkorkeus nousee. (Sonnenschein 2001, 169.)

Elokuvan todellisuus luodaan tukemalla kuvaa. Kuulet mitä näet, aivan kuin oikeastikin. Rikkomalla tätä kaavaa voidaan kuitenkin luoda paljon elävämpi todellisuus kuin pelkästään kuvaa myötäilemällä. Hyvin voimakas ristiriita saadaan aikaan synkronoimalla kuva jonkin odottamattoman äänen kanssa. Tilanteesta riippuen efekti voi olla huvittava tai uhkaava. (Sonnenschein 2001, 166–168.)

Äänimaiseman suunnittelussa on huomioitava ihmisen läheisyys elokuvamaailmassa. Maaseudun hi-fi (high fidelity) ympäristössä kaikkien äänien suunnan ja etäisyyden voi erottaa paljon paremmin kuin kaupungin low-fi ympäristössä, jossa seuranamme on jatkuva, jostain ympäriltämme kantautuva, toisiinsa sekoittuvien äänien massa. Vain lähietäisyydeltä tulevat äänet kykenee erottamaan. (Sonnenschein 2001, 161.)

Musiikki voi tuoda kohtaukseen empaattista arvoa korostaen hahmon tai katsojan tunnetilaa. Jos musiikki taas ei mukaile haluttua tai odotettua tunnetta, se katsotaan epä-empaattiseksi. Tällainenkin vastakkainasettelu voi toimia erittäin hyvin. (Sonnenschein 2001, 169.)

Musiikin vaikutus suhteessa kuvassa näkyvään tapahtumaan voidaan jaotella kahdella tapaa. Ensimmäinen on parafraasinen, eli myötäilevä tapa. Se tukee kuvan tapahtumia tunnelmallaan ja rytmillään.

Toista tapaa kutsutaan epä-empaattiseksi, kontrapunktiseksi, tavaksi. Kontrapunktinen tapa käyttää musiikkia on tehokeino, jolla voidaan luoda kontrastia kuvan tapahtumiin. Esimerkiksi kuvassa sattuu jotain ikävää, mutta musiikki silti jatkuu hilpeänä. Tällainen ristiriita on oiva keino tehostaa hahmon huonoa tilannetta



ja kalastaa katsojan sympatiaa. Tätä tehokeinoa käytetään useimmiten musiikin avulla, mutta se toimii myös muiden äänien kanssa. Tunnetuin esimerkki on Hitchcockin *Psycho* – elokuvan (1960) suihkukohtaus jossa yksi hahmoista kuolee suihkuun. Veden lorina jatkuu kuoleman jälkeen vielä pitkään aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut. Musiikkia erittäin hyvin kontrapunktisesti hyväkseen käytävä kohtaus on elokuvassa *El orfanato* (Bayona, 2007). Tässä kohtauksessa päähenkilö huomaa poikansa kadonneen lastenjuhlista. Pihalla temmeltää iloisia lapsia vanhempineen ja karnevaalihenkinen musiikki soi aivan kuin kukaan ei huomaisi äidin ahdinkoa. (Chion 1994, 8.)

#### 4.2 Tekninen näkökulma

Säveltäjälle kannattaa antaa esimerkkejä äänistä joita tulee kuulumaan musiikin aikana, jolloin hän voi jättää tilaa sopiville taajuuksille, jotta kaikki tarpeellinen kuuluu kunnolla. Joitakin ääniä kannattaa myös toistaa sopivalla tempolla, jolloin ne voidaan sulauttaa osaksi musiikkia. Kappale voidaan aloittaa samoilta taajuuksilta kuin tehosteääni, jolloin se voidaan tuoda mukaan huomaamattomammin. (Sonnenschein 2001, 43.)

Äänen merkitys voi muuttua kuvan mukaan. Chion antaa esimerkiksi murskaantuvan vesimelonin. Elokuvassa *La pelle* (Liliana Cavani, 1981) Amerikkalainen tankki ajaa vahingossa Italianaisen pikkupojan yli. Kuuluu hyvin kuvottava ääni, joka Chionin mukaan on tehty murskaamalla vesimeloni. Komediasa sama ääni on suorastaan huvittava, kun sen ohessa näytetään kuva maahan putoavasta vesimelonista. (Chion 1994, 22–23.)

Vältä jatkuvaa kovaa ääntä raidoilla, sillä se väsyttää katsojan korvat ja vie tehon muutoksilta. Kun tulevalle tapahtumalle halutaan luoda tehoa ja merkitys tärkeänä asiana, se voidaan alustaa huomattavasti hiljaisemmalla hetkellä kuin tuleva tapahtuma. Esimerkiksi tarinan kannalta ratkaisevan laukauksen tai räjähdysten merkitys kasvaa huomattavasti, kun se eroaa selkeästi voimakkaampana. Jatkuvasti pauketta ja räjähdyksiä sisältävissä toimintaelokuviissa hiljai-

sempien hetkien tuominen taistelun keskelle vaatii hieman miettimistä, mutta keskelle kovitankin sotaa voidaan tällaisia tilanteita luoda. Toimiva tapa on äänien tekeminen kohtausten päähenkilön näkökulmasta. Hänen keskittyessään ratkaisevaan tapahtumaan, saadaan hyvä syy hiljentää ympäristöä tai vaikkapa edeltävä räjähdys, joka saa hahmon korvat lukkoon. (Sonnenschein 2001, 75.)

Ihmisen korvan ”heikkoutta” voi käyttää ovelasti hyväkseen äänisuunnittelussa. Ihmisen korva erottaa helposti eri voimakkuudella kuultuja ääniä, niiden ollessa samalla taajuudella. Tällöin lujempi ääni peittää hiljaisemman alleen. Näin voidaan piilottaa esimerkiksi leikkauskohtia ääniraidalla. Peittoilmiö perustuu korvan aistinsoluihin, jotka eivät ehdi toipua edeltävästä äänestä. Tämä pätee myös kovaa ääntä hetkellisesti edeltävään hiljaiseen ääneen, sillä aistinsolut reagoivat nopeammin koviin ääniin.

Nämä ilmiöt toimivat paremmin kun peitettävä ja peittävä ääni tulevat samasta suunnasta. Jos äänet tulevat eri suunnasta, voimakkuuseron on oltava suurempi. Näitä ilmiöitä voi käyttää työkaluina äänisuunnittelussa, mutta ne on myös otettava huomioon mahdollisina esteinä peittämässä ääniä, jotka halutaan saada kuuluviin. (Sonnenschein 2001, 74–76.)

Jokaisella paikalla on omanlaisensa taustäääni, ambienssi. Täydellistä hiljaisuutta voi harvoin käyttää hyödykseen sillä se kuulostaa nimenomaan tyhjältä. Menemmepä minne tahansa, ympärillämme on aina ääniä. Kuvauspaikkojen taustääänet kannattaakin aina nauhoittaa talteen, jos mahdollista.

Hiljaisuus on hyvä tehokeino. Täysi hiljaisuus ääniraidalla saa kuitenkin immersion katkeamaan, mutta hiljaisuudelta vaikuttava tilanne voidaan luoda käyttämällä normaalisti hyvin hiljaisiksi miellettyjä ääniä lujina ja ainoina kuultavina ääninä. Esimerkiksi vesitipat, kellot, heinäsiirakat tai tuuli.

Koska valo kulkee ääntä nopeammin, kaukaa katsottuna tapahtuma nähdään paljon ennen kuin se kuullaan. Elokuvassa järki käskii synkronoimaan kuvan ja äänen normaalin tavan mukaan samanaikaisiksi. Joskus kannattaa kuitenkin seurata fysiikan lakeja jos se saa kohtausten toimimaan paremmin. Avainsana on kokeilu. (Chion 1994, 56–58; Sonnenschein 2001, 124–126, 166–168.)

Äänenvoimakkuutta käytetään elokuvissa työkaluna hyvin epärealistisilla tavoilla. Laajassa katukuvassa liikenne kuuluu kovana, mutta kun kaksi henkilöä syventyy keskusteluun tien varrella, niin lähikuvissa liikenne on lähes huomaamatonta ja dialogi hyvin selkeää, vaikka hahmot puhuisivat hiljaa. Suuria voimakkuusmuutoksia voidaan käyttää myös tehokeinona alustamalla tuleva kova ääni hiljaisuudella tai yhtäkkiä katkaisemalla äänet kokonaan äänekkäässä kohtauksessa. (Bordwell & Thompson 1985, 184.)

Elokuvan äänet voidaan jakaa kahteen pääryhmään; diegeettisen ja ei-diegeettiseen. Diegeettinen ääni tarkoittaa elokuvan maailmaan kuuluvaa ääntä. Kaikkea mitä elokuvan maailman hahmotkin kuulevat. Ei-diegeettinen taas on katsojille tarkoitettua ääntä kuten musiikkia, jonka tarkoituksena on luoda tunnelmaa.

Diegeettinen ääni voidaan jakaa vielä kahteen ryhmään. Kuvan sisäiseen ja ulkopuoliseen ääneen. Sisäisille äänille lähde käy selville kuvasta. Esimerkiksi dialogi, askeleet tai seinällä näkyvä kello.

Kuvan ulkopuoliselle äänelle ei ole varmaa lähdettä, mutta se kuitenkin selkeästi kuuluu elokuvan maailmaan. Nämä ovat useimmiten ympäristöön liittyviä, elokuvan tarinaa ja kuvaa laajentavia ääniä, jotka kertovat jotain paikasta jonne kohtaus sijoittuu.

Ei-diegeettiset äänet sisältävät yleensä musiikin, kertojan ja erinäisiä ääniä joiden on tarkoitus ohjata katsojaa kohti haluttua tunnetta. (Sonnenschein 2001, 153–154.)

Ääni muuttuu sen lähteen sekä kuulijan etäisyyden ja tilan mukaan. Näitä muutoksia on otettava huomioon osana äänisuunnitelmaa. Yleensä äänet pyritään tallentamaan mahdollisimman ”kuivina” ja sopivat kaiut sekä heijastukset lisätään jälkikäteen digitaalisesti. Pienoismallistakin saadaan valtavan kokoinen sopivalla kuvakulmalla ja lisäämällä mukaan massiivisia ääniä. Äänilähteen etäisyysvaikutelmaa voi muuttaa käyttämällä kaukana matalia ääniä ja lähemmäksi tuotaessa lisätä kirkkaita.

Ota huomioon äänen muuttuminen eri tiloissa. Suurissa kovapintaisissa tiloissa ääni kaikuu, kun taas autossa kaiut puuttuvat käytännössä kokonaan. Äänet harvoin ovat täysin realistisia koska dialogin selkeys on aina tärkeintä. (Sonnen-schein 2001, 84, 163–164; Mintz 1985, 290.)

## 5 KEIJUEN KOTI – LYHYTELOKUVA

Toimin Maupertuis-tuotannossa Keijujen koti -elokuvan äänisuunnittelijana. Elokuva kuvattiin joulukuun 2014 puolivälissä. Aikataulujen vuoksi en tehnyt äänileikkausta itse vaan sen on toteuttanut alemman vuosikurssin opiskelija tekemäni äänisuunnitelman mukaan. Elokuvan on käsikirjoittanut sekä tuottanut Sanna Sarajärvi ja ohjannut Matti Pohjalainen. Elokuva tehtiin osana Meupertuis'n jalanjäljillä hanketta, jonka tavoitteena on edistää Torniolaakson kulttuurimatkailua ja kertoa tämän tiedemiehen ja Torniolaakson alueen yhteydestä. Hankkeen on rahoittanut Maupertuis-säätiö.

### 5.1 Äänisuunnitelma

Alla on tekemäni äänisuunnitelma Keijujen koti nimellä kulkevaan lyhytelokuvaan. Suunnitelma on rakennettu tämän käsikirjoituksen sekä ohjaajan kanssa käymieni keskusteluiden pohjalta. Käsikirjoituksesta kopioitujen osien perään olen kirjoittanut kyseiseen kohtaan liittyvän osan äänisuunnitelmastani.

Keijujen koti

1.EXT NIEMIVAARA PÄIVÄ

Näemme lähikuvassa 20-vuotiaan naisen, SONJAN, kasvot hänen asetellessa kuulokkeita korvilleen. Sonjan kädessä on puhelin ja hän selaa kappalelistaa. Musiikki alkaa kantautua kuulokkeista, ja näemme Sonjan olevan keskellä luontoa Niemivaarassa. Sonja lähtee kävelemään maastossa eteenpäin.

Päätin rakentaa ensimmäisen kohtauksen äänet suurimmaksi osaksi Sonjan perspektiiviin luodakseni jotain poikkeavaa muuten niin tavalliselta vaikuttavaan tekstiin. Aloitukseen on kaksi vaihtoehtoa, riippuen kuinka nopeita ensimmäiset kuvat ovat. Elokuva joko alkaa luonnon ääniä sekä kuvaa mukaillen ja perspektiivillä leikkiminen paljastetaan, kun Sonja laittaa musiikin soimaan puhelimestaan. Toinen vaihtoehto on soittaa musiikkia elokuvan alusta asti ja temppu paljastuu vasta, kun kuuloke nykäistään irti. Valittava vaihtoehto riippuu siitä kuinka kauan hahmo ehtii kuulokkeet korvillaan kulkea ennen kuin toinen nykäistään

pois. Mikäli tämä aika jää vain pariin sekuntiin, kuulostaa lopputulos todennäköisesti hölmöltä, jolloin on valittava ensimmäinen vaihtoehto.

Sonja pysähtyy ja jää katsomaan maisemia. Näkymätön voima nykäisee toisen kuulokkeen irti hänen korvastaan. Sonja henkäisee yllättyneenä ja etsii katseellaan korvasta pudonnutta kuuloketta. Hän tarttuu kiinni kuulokkeen johtoon ja on nostamassa sitä takaisin korvalleen, mutta jähmettyy kuullessaan hiljaista hihitystä takaansa. Sonjan silmät laajenevat. Hän kääntyy nopeasti ympäri. Ketään ei näy. Sonja tarkkailee hetken ajan hiljaiselta vaikuttavaa maastoa takanaan, mutta lopulta hän nostaa hitaasti kuulokkeen takaisin korvalleen. Hän jatkaa matkaa.

Kun kuuloke napataan pois Sonjan korvasta, päätin perspektiivissä pysymistä tukeakseni pitää musiikin edelleen kuuluvilla. Nyt vain taajuudet vahvasti leikatuna ja äänen voimakkuus hyvin hiljaiseksi pudotettuna. Kun hän nostaa kuuloketta lähemmäksi korvaansa tuodaan volyymia ja taajuuksia takaisin. Oletettavasti Sonjalla on edelleen toinen kuuloke korvassaan, mutta helpomman seurattavuuden ja luonnonäänien esiin tuomisen vuoksi on otettava taiteellisia vapauksia ja täten koko stereokuva jättää toisen kuulokkeen huomiotta. Kun kuuloke on jälleen korvassa musiikki peittää kaiken muun äänen alleen. Kun musiikki ei kuulu, hallitsevassa asemassa ovat luonnon äänet. Tässä vaiheessa tunnelma on vielä kevyt joten ympäriltä kuuluu talvilintujen ääniä ja kenties etäinen liikenne. Tässä kappaleessa mainitaan keijut ensimmäisen kerran. Olentoja ei elokuvassa näytetä muuten kuin mustina vilahduksina, joten niiden olemassaolo jää täysin äänien varaan. Tulkitsin keijujen käytännössä pilailevan Sonjan kustannuksella ja päätin tehdä niistä äänellisesti lastenomaisia.

Puhelimesta kantautuva musiikki alkaa rätistä. Sonja kurtistaa kulmiaan ja koskettaa puhelintaan. Musiikki lakkaa soimasta kokonaan. Sonja näppäilee puhelintaan yrittäen saada musiikin päälle. Hän huokaisee ja vetää kuulokkeet pois korvastaan. Luonnon äänet kantautuvat hänen korviin musiikin sammuttua, mutta tuttujen äänien lisäksi Sonja kuulee jotain muutakin. Hänen takaansa kuuluu hentoa kuiskintaa ja askeleita.

Tässä kappaleessa äänisuunnittelu onkin jo tehty käsikirjoittajan toimesta. Ensin rätinää ja lopulta musiikki sammuu kokonaan. Kun musiikki ei enää kuulu on esillä uusi äänimaisema. Nyt keijut jo hieman pelottelevat Sonjaa ja äänimaailma tukee tätä. Lintujen äänet ja etäinen liikenne katoavat. Jäljelle jää vain arktinen viima. Tunnelmaa voidaan vielä tehostaa tuulessa narisevilla puilla. Tarkoituksena on luoda painostava, jopa hieman pelottava tunnelma. Käsikirjoituksessa mainitut askeleet jätän pois, kun taas kuiskaukset tulevat vaihtelevista suunnista rankalla kaiulla.

Sonja kääntyy uudelleen ympäri, mutta ketään ei taaskaan näy. Kuiskinta voimistuu ja äänet kuuluvat yhä lähempää. Kivien takana vilahtaa jokin ihmismäiseltä muistuttava HAHMO. Sonja kiertää kivien taakse katsomaan, mutta siellä ei ole ketään. Sonjan jalkojen juuressa on jotain värikästä, mikä kiinnittää hänen huomionsa. Hän laskeutuu poimimaan aniliininpunaisen kukan kiven päältä.

Kuiskinta ja painostava tunnelma jatkuvat kunnes Sonja siirtyy kiven taakse ja löytää kukan. Kukan tullessa näkyviin kuiskaukset sekä tuuli vetäytyvät pois ja tilalle palaa jo aikaisemmin kuulunut normaali äänimaailma lintuineen. Viimeinen kuiskaus venytetään kaikuna pitkäksi ja sekoitetaan osaksi tuulta.

## 2.INT KUKKAKAUPPA PÄIVÄ

Tuulikello helähtää, kun Sonja astuu ulko-ovesta sisälle kukkakauppaan. Kaupassa ei ole muita asiakkaita. Sonja vilkuilee ympärilleen, mutta missään ei näy myyjää. Tuulikellon äänet jäävät soimaan. Sonja kävelee tiskin luokse.

Vaihto seuraavaan kohtaukseen tehdään leikkaamalla metsän äänet kylmästi poikki ja siirtymällä kellon helähdyksen kautta kukkakauppaan. Kukkakaupan äänimaailma on luonnollinen ja nykyaikainen. Liike on kaupungissa, joten liikenteen äänet kantautuvat sisälle hiljaisena.

SONJA

Haloo? Onko täällä ketään?

Ketään ei ilmesty tiskin taakse takahuoneesta. Sonja tuhahtaa. Hän huhuilee vielä kerran, mutta mitään ei kuulu. Hän kääntyy lähteäkseen.

MYYJÄ (O.S)

Päivää.

Sonja hätkähtää. MYYJÄ seisoo aivan hänen vierellään. Tuuli-  
kellon ääni ei enää kuulu. Myyjä on noin 50-vuotias, van-  
hempi nainen. Myyjä hymyilee. Sonja tuijottaa naista.

Myyjän ilmestyessä äänimaailma muuttuu epäluonnollisen hiljaiseksi. Muutok-  
seen on kaksi tapaa, joista valitaan paremmalta tuntuva vaihtoehto. Ensimmäi-  
nen vaihtoehto on aloittaa jokin muutosta enteilevä ääni hieman ennen myyjän  
ilmaantumista ja häivyttää ambienssi pois. Toinen vaihtoehto on tehdä muutos  
samalla kun myyjä ilmestyy paikalle ja sanoo päivää.

MYYJÄ

Kuinka voin auttaa?

Sonja tuijottaa myyjää yhä. Myyjän hymy levenee. Sonja kur-  
tistaa kulmiaan ja hän kaivaa repustaan esiin liinaan kää-  
rityn aniliininpunaisen kukan. Hän ojentaa sen kukkakaupan  
myyjälle. Myyjä siirtyy tiskin taakse ja laskee kukan tis-  
kin päälle.

SONJA

Löysin tämän Niemivaaran päältä.

Myyjä päästää uteliaan äänen ja nostaa lasit silmilleen.  
Hän tarkastelee kukkaa keskittyneenä.

MYYJÄ

Niemivaaraltako sanoit?

Sonja nyökkää. Myyjä hymähtää.

MYYJÄ

Se ei ole mahdollista.

Sonjan suu aukeaa.

SONJA

Mutta-

MYYJÄ

Torniolaaksonruusuja ei kasva vaaroilla. Varsinkaan tähän  
aikaan vuodesta.



SONJA

Sieltä mä sen löysin! Miksi mä valehtelisin tällaisesta?

Myyjä naurahtaa ja ojentaa kukan takaisin Sonjalle.

MYYJÄ

Sanoin ainoastaan, ettei se ole mahdollista. En sanonut, ettenkö uskoisi sinua.

Sonjan kulmat kohoavat. Hän tuijottaa naista ja astuu varovasti askeleen kauemmas tiskistä.

MYYJÄ

Sinun on täytynyt törmätä Niemivaaran keijuihin.

Sonjan silmät laajenevat.

SONJA

Niin mihin?

MYYJÄ

Ai, etkö ole koskaan kuullut? Niemivaaraa on jo kauan pidetty keijujen ja haltioiden kotina. Niinkin kaukaa kuin 1700-luvulta lähtien, jolloin ranskalainen tiedemies Maupertuis nimesi paikan keijujen kodiksi.

Sonja tuijottaa myyjää intensiivisesti. Hänen katseensa laskeutuu kukkaan.

MYYJÄ

Hän taisi olla oikeassa.

Sonja kohottaa katseensa takaisin myyjään. Myyjä hymyilee tietävän näköisenä. Sonja aukaisee suunsa kuin sanoakseen jotain, mutta lopulta pudistaa vain päätään.

SONJA

Mä en usko mihinkään keijuihin.

Sonja käärii kukan takaisin liinaan.

### 3.EXT NIEMIVAARA PÄIVÄ

Näemme Sonjan Niemivaaralla. Hän ottaa puhelimensa esiin ja vilkaisee ympärilleen. Ketään hänen lisäkseen ei näy. Hän tuhahtaa ja alkaa laittaa kuulokkeita korviinsa. Sonjan taakaa kuuluu pehmeää kuiskintaa. Sonjan kuuloketta korvalle

nostanut käsi pysähtyy. Kuiskinta hiljenee myös, mutta kauempaa kuuluu hiljainen hihitys. Sonja epäröi. Hän työntää puhelimen takaisin taskuunsa ja lähtee kävelemään. Kamera seuraa Sonjan kulkua kauemmas ja kameran ohitse liikkuu tunnistamaton HAHMO.

Toisen kohtauksen lopussa siirtymä Niemivaaraan toteutetaan tuomalla ambienssiraitaa esiin ennen kuvan leikkaamista samaan paikkaan. Niemiväärassa ambienssi on samanlainen kuin ennen keijujen temppuja ensimmäisessä kohtauksessa. Lintuja, etäinen liikenne, tunnelma on kevyt. Kuiskinta kuuluu taas hetkellisesti ja nostaa tuulen ääntä mukanaan, mutta se katoaa yhtä nopeasti kuin alkoikin ja päättyy jo aikaisemmin käytetyn kaltaiseen, etäältä kuuluvaan hihitykseen. Tässä kohtauksessa ei käytetä musiikkia, vaikka kuulokkeet ovat jälleen mukana.

## 5.2 Lopputulos

Keijujen koti - lyhytelokuvasta tuli hyvä lisä työhöni, sillä pääsin sen kautta kokemaan äänisuunnittelijan roolin käytännössä. Aluksi minun oli tarkoitus toimia kuvauksissa ääniryhmän ohjaajana ja tehdä äänileikkaus itse. Elokuvan kuvausaika kuitenkin myöhästyi niin paljon, että editointi oli jätettävä suosiolla muille. Kuvauksiin olin kuitenkin edelleen menossa, mutta aloitusta edeltävänä päivänä sairastuin ja tästäkin suunnitelmasta oli luovuttava. Takaiskujen myötä opinnäytetyöstäni putosi pois kuvaustilanteeseen liittyvät huomiot ja en lopulta osallistunut elokuvaan muuten kuin tekemällä äänisuunnitelman ja katsomalla lähes valmiin äännettömän leikkausversion. Leikkaus oli tiivistetty, mutta se oli edelleen ilahduttavan lähellä käsikirjoitusta, joten äänisuunnitelmaan ei tarvinnut muutoksia alkaa tekemään. Minun tarvitsi siis enää odottaa valmista ja luottaa äänileikkaajan kykyyn soveltaa suunnitelmaa siinä vaiheessa kun kuvaleikkaus erosi käsikirjoituksesta merkittävästi.

Ensimmäinen kohta on saanut osakseen eniten muutoksia käsikirjoitukseen verrattuna. Käsikirjoituksessa keijut leikittelevät Sonjan kustannuksella paljon pidempään kuin lopullisessa elokuvassa. Kohta vie nytkin kolmanneksen elokuvan kestosta, joten saksien käyttö on ollut aiheellista.

Alun musiikki tukee tunnelmaa ja toimii hyvin maisemakuvien kanssa, mutta nuoren naisen kuuntelemaksi valinta on hieman erikoinen. Toisaalta hän kulkee metsässä ilman sen kummempaa syytä siellä samoilulle, joten päähenkilömme ei taida ihan tavallinen tyttö edes olla. Musiikki alkaa ei-diegeettisenä luoden tunnelmaa maisemakuville ja muuttuu diegeettiseksi kun keijut ilmestyvät.

Äänisuunnitelmassa mainitsemastani kahdesta vaihtoehdosta aloitukseen on äänileikkaaja valinnut alusta asti toistuvan musiikin. Valinta on mielestäni oikea, koska toisella vaihtoehdolla musiikki soisi vain muutamia sekunteja ja tämä rikkoisi elokuvan rauhallista tunnelmaa ja tekisi siitä jopa hieman koomisen.

Ensimmäinen merkittävä ero suunnitelmaani tulee kohtauksen vaihtuessa ja Sonjan siirtyessä kukkakauppaan. Kerralla napsahtavan siirtymän sijaan alkaa ennen kuvan vaihtoa kuulua auton ääni, johon mukaan tulee rauhallinen tuulikello. Jos tuulikello olisi ollut äänekkäämpi, voisi se toimia siirtymässä, mutta lopullinen toteutus on nykyisessä muodossaan suunnitelmaani parempi. Siirtymän voisi toteuttaa myös pelkällä tuulikellolla, mutta selkeästi edellisen kuvan kontekstista ulkona se toimii selkeänä kohtauksen vaihdoksena ja kertoo katsojalle ajan ja paikan muuttuneen.

Suurin minua vaivaamaan jäänyt asia on taustääänen muutos ennen myyjän ilmestymistä. Äänet ennen ja jälkeen toimivat kyllä, mutta itse muutoksessa on vikaa. Se voisi toimia paremmin jos muutos kestäisi pidempään. Vaihtoehdoksi mainitsemani ambienssin vaihto kesken myyjän puheen ei sekään toimisi näin jälkikäteen ajateltuna. Siitä tulisi samalla lailla töksähtävä kuin nyt, mutta osittain piilotettuna. Tämä voisi häiritä jopa selvästi esillä olevaa enemmän.

Suunnitelmasta poiketen viimeiseen kohtaukseen on tuotu musiikki. Tässäkin olen tehnyt virheen sillä ilman musiikkia kohta on ontto. Nyt hiljaisena alkava

musiikki ja kuvasta pois kävelevä Sonja ovat selkeä lopetus elokuvalla. Muilta osin kohtaaminen noudattaa tekemääni suunnitelmaa. Musiikki alkaa diegeettisenä ja muuttuu ei-diegeettiseksi Sonjan laittaessa kuulokkeet pois.

Keijujen osuutta koko elokuvassa on pienennetty leikkaamalla ensimmäisestä kohtauksesta osa pois ja jättämällä niiden olemassaolo täysin äänien varaan. En osaa sanoa vaikuttiko äänisuunnitelma tähän päätökseen, vai oliko elokuva vain helpompi toteuttaa ilman näkyviä olentoja. Minun kannaltani näkymättömät keijut ovat kuitenkin parempi vaihtoehto, sillä näin ne toimivat hyvänä esimerkkinä siitä, miten pelkkä äänikin voi tuoda jotain hyvin oleellista mukaan elokuvaan.

Olen tyytyväinen äänisuunnitelmaan ja sen toteutukseen pienistä virheistä huolimatta. Olisin kuitenkin halunnut olla mukana jälkitöiden tekemisessä ja täten voinut korjata suunnitelman ongelmakohtia. Suunnitelman tekeminen kuitenkin opetti paljon asioista, joita tulee huomioida tulevaisuudessa.

## POHDINTA

Koko opinnäytetyö oli hyvin opettavainen. Aikaisempaa kokemusta varsinaiseen äänisuunnitteluun ei minulla ollut paljoa, joten opinnäytetyötä varten läpi käymäni materiaali toi paljon lisää tietoa olemassa olevalle pohjalle. Ennen työn aloittamista tiesin, mikä on äänisuunnitelma ja olinpa jonkinlaisia suunnitelmia aikaisempiin töihini tehnytkin. En ollut kuitenkaan tullut ajatelleeksi kuinka tarkka suunnitelmasta tulisi tehdä. Kun teen suunnitelman ja leikkauksen lyhyeen projektiin itse, riittää, että tiedän suunnan työlleni. Lopun voi soveltaa työskennellessä. Keijujen koti -lyhytelokuva opetti minulle syyn, miksi tehdä mahdollisimman tarkka suunnitelma kerralla. Kun mukana on useampi henkilö etkä voi valvoa työtä paikalla koko aikaa, pitää tarkkaan tehty suunnitelma huolen, että langat pysyvät edelleen käsissäsi.

Työni neljäs luku jäi hieman repaleiseksi sisällöltään. Tällä hetkellä luvun osat ovat vain pintaraapaisuja kertomistaan aiheista ja useimmista voisi helposti kirjoittaa kokonaisen syventävän luvun. Päätin kuitenkin jättää tekstinpätkät mukaan, koska näen ne hyödyllisenä tietona ja hyvänä lähtökohtana aloittaa laajempi tutkimus aiheesta. Työstä saa nyt hyvän yleiskäsityksen koko äänisuunnittelijan roolista ja suunnitelman tekemisestä, sekä pohjan syvemmälle tutkimukselle koko aiheesta tai jostain sen yksittäisestä osa-alueesta.

Äänen tarkoituksena elokuvassa on tukea kuvaa ja tarinaa. Yksinkertaisimmillaan ääni vain myötäilee elokuvan tapahtumia, mutta tämä ei ole missään tapauksessa ideaali tapa toteuttaa äänitöitä. Äänisuunnittelijan tulisi mielestäni pyrkiä miettimään keinoja tarinan laajentamiseen äänen keinoin. Parhaassa tapauksessa hän voi tuoda esiin jotain mitä kuvan kautta ei voi esittää. Etenkin ympäristön laajentaminen ja tunnetilojen välittäminen ovat äänen vastuulla.

Äänisuunnitelman tekemiseen tarjosin vain yhden vaihtoehdon vaikka totesinkin tekstissä tapoja olevan yhtä monta kun tekijöitäkin. Kuten myös muissa luovissa töissä, ei äänisuunnitelman toteutukseen ole oikeaa tai väärää tapaa. Olen to-

dennut itselleni parhaaksi tavaksi käsikirjoituksen tulostamisen paperille ja kirjoittamalla siihen ideani käsin. Myös tähän työhön liittämäni äänisuunnitelma on työn aikana hyväksi huomaamani tapa tehdä suunnitelma. Digitaalisesti tekemällä vältyn myös suuren paperikasan kuljettamiselta ja suunnitelman lähettäminen sekä näyttäminen muille on huomattavasti helpompaa. Kohtauksen osien perään kirjoittaminen kuitenkin vaatii enemmän auki kirjoittamista kuin äänen ja sen keston merkkäminen suoraan käsikirjoitukseen. Tästä syystä tulen myös tulevaisuudessa suosimaan paperille tehtyä versiota pienemmissä tuotannoissa.

Äänisuunnitelman tekeminen kahdessa vaiheessa vähentää kerralla tehtävää työtaakkaa ja helpottaa suunnittelua. Kun ensin keskityn suunnitelmaan vain yleisellä tasolla, voin tehdä elokuvan ääniraidasta yhtenäisen miettimällä toistuvia elementtejä, tai luomalla loogisesti etenevän muutoksen. Toisessa vaiheessa on aikaa näpertää ja miettiä kaikki äänet jotka kertovat jotain tarpeellista. Pienet ja merkityksettömiltä tuntuvat äänet herättävät kuvan maailman eloon, kun kuvassa näkyviä tapahtumia tukevat äänet sitovat kuullun osaksi nähtyä.

Opinnäytetyön tekeminen oli mielenkiintoinen prosessi. Tiesin jo aloittaessani, että käytännön työn liittäminen mukaan pidentäisi työn tekemiseen vaadittavaa aikaa reilusti. Työhöni liittyvän lyhytelokuvan tuotanto kuitenkin myöhästyi ja asettamani takaraja vuoden loppuun mennessä valmistuvasta työstä meni reilusti yli. Lopulta elokuva kuvattiin vasta joulukuun 2014 puolivälissä ja se valmistui helmikuun 2015 puolivälissä. Pitkittynyt aikataulu antoi minulle aikaa työn viilailuun, mutta kun aloitin myös työharjoittelun ja tein muita kursseja, oli opinnäytetyön pariin palaaminen välillä suorastaan tuskallista. Lopulta kuitenkin sain työn kasaan ja jo aikaisemmin mainitsemaani neljännen luvun repaleisuutta lukuun ottamatta, on tuloksena mielestäni kohtuullisen eheä ja kattava kokonaisuus.

Tavoitteenani oli tutustua äänisuunnitteluun ja toteuttaa lyhytelokuva äänisuunnittelijan roolissa. Nämä tavoitteet sain täytetyksi ja tämä työ toimii hyvänä näyttönä osaamisestani äänisuunnittelijana.

## LÄHTEET

- Apocalypse Now 1979. Elokuva. Ohjaus: F. Coppola. Tuotanto: American Zoetrope.
- Bacon, H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Benny's Video 1992. Elokuva. Ohjaus: M. Haneke. Tuotanto: Bernard Lang & Langfilm & Wega Film.
- Bordwell, D & Thompson, K. 1985. Fundamental Aesthetics of Sound. Teoksessa Weis, E & Belton, J. Film Sound: Theory and practice. New York: Columbia University Press.
- Boogie Nights 1997. Elokuva. Ohjaus: P. Anderson. Tuotanto: New Line Cinema & Lawrence Gordon Productions & Ghoulardi Film Company.
- Chion, M. 1994. Audio-vision. New York: Columbia University Press.
- El orfanato 2007. Elokuva. Ohjaus: J.A. Bayona. Tuotanto: Esta Vivo! Laboratorio de Nuevos Talentos & Grupo Rodar & Rodar y Rodar Cine y Televisión & Telecinco Cinema & Telecinco & Televisió de Catalunya (TV3) & Warner Bros. Pictures de España & Wild Bunch.
- Hanson, D. 1998. The History of Sound in the Cinema. Cinema Technology. July 1998, 8-13.
- Mancini, M. 1985. The Sound Designer. Teoksessa. Weis, E & Belton, J. Film Sound: Theory and practice. New York: Columbia University Press.
- Mintz, P. 1985. Orson Welles's use of sound. Teoksessa. Weis, E & Belton, J. Film Sound: Theory and practice. New York: Columbia University Press.
- Paine, F. 1985. Sound Mixin and Apocalypse Now: An Interview with Walter Murch. Teoksessa. Weis, E & Belton, J. Film Sound: Theory and practice. New York: Columbia University Press.
- Pirilä, K & Kivi, E. 2005. Otos, Elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: Like
- La pelle 1981. Elokuva. Ohjaus: L. Cavani. Tuotanto: Opera Film Produzione & Gaumont.
- Psycho 1960. Elokuva. Ohjaus: A. Hitchcock. Tuotanto: Shamley Productions.
- Sonnenschein, D. 2001. Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Studio City: Michael Wiese Productions.

Weis, E. & Belton, J. 1985. *Film Sound. Theory and practice*. New York: Columbia University Press.



## LIITTEET

Liite 1. Keijujen koti – lyhytelokuva, <http://youtu.be/Z7OSwdAFc-A>